



## Implementasi Media Pembelajaran Bongkar Pasang Huruf untuk Mengenalkan Abjad pada Anak di TK Pertiwi Desa Sriwedari

Awanda Eka Aprilia<sup>1</sup>, Neneng Tasuah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email Korespondensi : [awandaekaaprilia29@students.unnes.ac.id](mailto:awandaekaaprilia29@students.unnes.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam mengenali huruf abjad dengan media pembelajaran bongkar pasang huruf abjad pada anak di TK Pertiwi Desa Sriwedari. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data secara langsung berdasarkan hasil kerja lapangan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian bahwa implementasi media pembelajaran bongkar pasang huruf abjad efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Selain berdampak positif pada anak, guru juga merasakan manfaat dari penggunaan media bongkar pasang huruf karena membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami anak, dan berlangsung secara efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Bongkar Pasang Abjad; Anak Usia Dini

### *Implementation of Letter-Assembling Learning Media to Introduce the Alphabet to Children at Pertiwi Kindergarten, Sriwedari Village*

### ABSTRACT

*This study aims to develop the ability to recognize the alphabet letters using alphabet building block learning media for children in Pertiwi Kindergarten, Sriwedari Village. The research was conducted using observation, interviews, and documentation. The data analysis method was conducted directly based on fieldwork results, including data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results indicated that the implementation of alphabet building block learning media is effective in developing letter recognition skills in early childhood. In addition to having a positive impact on the children, teachers also benefit from the use of letter building blocks as it makes the learning process more engaging, easier for children to understand, and more effective.*

Keywords: Learning Media; Alphabet Building Block; Early Childhood



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pondasi yang sangat penting bagi perkembangan kognitif anak, sosial, dan emosional anak. Pada masa ini, anak-anak belajar melalui bermain serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pendidikan merupakan suatu hal

yang penting dalam kehidupan termasuk pada anak usia dini. Menurut (Shofia & Dadan, 2021), pendidikan anak usia dini sebagai suatu upaya stimulasi dan rangsangan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun atau yang biasanya disebut dengan masa golden age dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. perkembangan anak. Salah satu standar yang utama dalam pendidikan anak usia dini adalah menerapkan pendekatan belajar melalui aktivitas bermain, juga dikenal sebagai metode bermain sambil belajar. Dengan demikian, pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya berlangsung dalam lingkungan perasaan yang menyenangkan, aman, nyaman, tanpa tekanan, sebagaimana situasi yang dialami anak ketika bermain secara alami (Surtika et al., 2020). Pendidikan anak usia dini memegang peranan krusial untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan seluruh potensi anak secara maksimal, guna membentuk sikap, perilaku, serta kemampuan dasar yang sesuai dengan tahap perkembangan, sehingga anak memiliki kesiapan untuk anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan bahasa pada anak perlu dilaksanakan secara maksimal untuk mencapai perkembangan bahasa anak sesuai perkembangannya (Kirom & Rofiq, 2024). Pendidikan anak usia dini merupakan tahapan pendidikan yang difokuskan pada penanaman dasar-dasar perkembangan anak secara menyeluruh sebagai fondasi tahap pendidikan berikutnya yang sesuai dengan fase perkembangannya seperti perkembangan motorik, kognitif, emosional, berkomunikasi serta bahasa (Al Faritsi & Anardani, 2022).

Anak usia dini merupakan kelompok individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pola yang khas, meliputi aspek fisik, sosial-emosional, bahasa, komunikasi, yang berjalan sesuai dengan tahapan perkembangan usia (Shofia & Dadan, 2021). Anak usia dini adalah anak berumur 0-8 tahun yang dimana disebut dengan masa emas (golden age) pada masa ini anak mulai berkembang pesat, yakni masa perkembangan kognitif mencapai 80%. Perkembangan tersebut mencakup enam aspek yaitu sosial emosional, fisik motorik, seni, kognitif, moral agama, serta bahasa (Afifah et al., 2023). Pengenalan huruf merupakan modal awal yang harus dimiliki untuk ketrampilan membaca dan menulis (Sukma et al., 2022). Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan stimulus sejak dini supaya perkembangan anak teroptimalisasi dengan baik (Priyanto dalam (Afifah et al., 2023)). Pada masa anak-anak, huruf dan kata merupakan konsep awal yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, guru serta orang tua dapat membantu menjadikannya lebih konkret dengan cara-cara sederhana, yakni melalui kegiatan yang menyenangkan dan penggunaan media yang menarik sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini (Astuti & Istiarni, 2020). Mengenal huruf merupakan langkah awal yang penting dalam perkembangan bahasa anak, mengingat aspek ini saling berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan kemampuan lainnya (Deni Septi Wulandari, 2021).

Media pembelajaran merupakan perangkat serta bahan yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna memfasilitasi pemahaman dan penguasaan materi oleh anak. Media pembelajaran merupakan peran penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu anak memahami konsep abstrak menjadi lebih nyata dan menyenangkan. Media adalah alat bantu pembelajaran yang sudah menjadi bagian dalam proses perencanaan manajemen pembelajaran PAUD. Menurut Purwani (dalam (R. Rupindah, 2022)) Media berperan sebagai alat bantu dan sarana pengantar dalam proses pembelajaran yang tidak adapt dipisahkan dari kegiatan tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang efektif akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan serta menjelaskan materi pada anak. Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat yang penting dalam memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan, mengingat penyampaian secara langsung terkadang tidak sepenuhnya dipahami oleh anak, terutama ketika kemampuan guru dalam menjelaskan materi masih terbatas (Futihat et al., 2020). Dengan menggunakan

media, anak didik dapat termotivasi, aktif secara fisik maupun psikis, yang memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Anggraini et al., 2021). Pengenalan huruf abjad merupakan pengenalan literasi dasar untuk anak usia dini yang menekankan pola pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan media pembelajaran supaya lebih menyenangkan, efektif dan efisien. Media pembelajaran ditujukan untuk memudahkan guru dalam mentransfer isi pelajaran untuk anak (R. Rupindah, 2022).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan huruf abjad adalah media bongkar pasang huruf abjad. Media ini memiliki bentuk yang menarik dan dapat dimainkan oleh anak-anak, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Salah satu aspek yang penting dalam satuan PAUD adalah pengenalan huruf abjad. Kemampuan pengenalan huruf merupakan permulaan dalam mengembangkan kemampuan membaca dan menulis anak. Namun, pembelajaran huruf abjad pada anak usia dini tidak boleh dilakukan secara kaku dan membosankan. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif serta menarik supaya anak termotivasi untuk belajar. Media bongkar pasang huruf abjad merupakan alat edukatif yang telah dirancang untuk membantu anak-anak, khususnya di Taman Kanak-kanak (TK) dalam mengenal dan memahami huruf-huruf abjad melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Menurut (Sari et al., 2021) pentingnya perkembangan bahasa terkhusus pengenalan huruf abjad untuk anak yang berusia 4-6 tahun dikarenakan, anak dengan usia 4-6 tahun mudah memahami informasi mudah, semakin banyak yang telah diterima semakin banyak pula yang diingat, memiliki energi luar biasa. Pengenalan huruf dari umur 4-6 tahun yang paling mendasar pada metode pengajarannya dengan melalui sosialisasi serta metode pengajarannya membaca tanpa terbebani melalui kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas bermain dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak serta membiasakan anak menganal konsep-konsep dasar, terkhusus dalam pengenalan huruf abjad (Erianto et al., 2022).

Menurut Tri (dalam (Erisusan, Kasmiati, 2024)) Pengenalan huruf pada anak dilakukan melalui pemberian rangsangan yang mendorong anak untuk mengidentifikasi simbol-simbol huruf secara efektif oleh karena itu, Pada saat memasuki sekolah dasar, anak-anak diharapkan sudah mampu menguasai kemampuan pra-membaca tanpa mengalami kesulitan. Mengenal huruf dapat menjadi modal awal untuk memiliki kemampuan dalam membaca. Belajar mengenalkan huruf merupakan komponen utama dari perkembangan baca dan tulis. Maka dari itu guru harus mengembangkan potensi mengajar supaya anak termotivasi dalam berbagai kegiatan belajarnya (Erisusan et al., 2024) Supaya dalam aspek perkembangan bahasa anak usia dini dapat berkembang dengan maksimal. Akan tetapi di TK Pertiwi Sriwedari, kurangnya stimulus dalam mengenal huruf abjad pendidik diperlukan rancangan pembelajaran untuk mengenalkan huruf abjad pada anak dengan baik. Untuk membantu anak membangun pemahaman tentang makna huruf dalam suasana yang menyenangkan, pengenalan huruf dapat dilakukan menggunakan berbagai media pembelajaran atau alat permainan edukatif (APE), salah satunya dengan memanfaatkan media bongkar pasang huruf abjad. Pada anak usia dini, pengenalan huruf abjad sangatlah penting supaya membangun dasar kemampuan literasi. Beragam media pembelajaran yang inovatif dapat digunakan sebagai pengenalan huruf abjad, salah satunya adalah media bongkar pasang huruf abjad. media ini mampu membuat belajar anak lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana implementasi media bongkar pasang huruf dapat membantu anak untuk mengenal abjad secara lebih efektif serta menyenangkan.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2019:318) penelitian kualitatif dapat diperoleh dari sumber-sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan secara terus menerus hingga jenuh. Pendekatan penelitian ini dipilih untuk memberi pemahaman yang mendalam tentang bagaimana implementasi media bongkar pasang huruf untuk mengenalkan abjad pada anak di TK Pertiwi Desa Sriwedari. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa triangulasi data, yang mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung implementasi media bongkar pasang huruf diterapkan dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui keterlibatan serta respon anak terhadap media tersebut. Wawancara dilakukan kepada guru dan orang tua untuk menggali informasi secara mendalam mengenai implementasi media bongkar pasang huruf dan dampak dari media tersebut. Dokumentasi mencakup foto-foto kegiatan pembelajaran yang menunjukkan keterlibatan anak dalam belajar menggunakan media bongkar pasang huruf.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi Desa Sriwedari, Kecamatan Salaman, Magelang. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan dalam kegiatan program MBKM UNNES GIAT 5 berlangsung pada bulan Juli sampai bulan Agustus. Subjek penelitian yaitu peserta didik di TK Pertiwi Desa Sriwedari. TK Pertiwi Desa Sriwedari dipilih sebagai lokasi penelitian karena menjadi tempat kegiatan dalam program MBKM UNNES GIAT 5.

Dalam kegiatan pengenalan huruf abjad dengan menggunakan media bongkar pasang huruf abjad. Dalam media bongkar pasang ini anak tidak hanya dikenalkan dengan huruf abjad akan tetapi, anak bisa mengenal macam-macam warna. Puncak dalam kegiatan pengenalan huruf abjad pada penelitian ini diadakan selama seminggu 3 kali dalam 14 pertemuan. Anak diberikan kesempatan untuk menempel dan mencopot huruf sesuai arahan dari guru. Penelitian ini berfokus pada pengenalan huruf abjad untuk membangun dasar literasi. Media bongkar pasang huruf abjad ini bertujuan untuk merangsang perkembangan kognitif anak di TK Pertiwi Desa Sriwedari.

Penelitian berfokus pada kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad. Media pembelajaran bongkar pasang huruf abjad bertujuan untuk mengenalkan dan memahami bentuk huruf, mengembangkan kemampuan kognitif anak, membantu anak memahami urutan huruf dan supaya dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa dasar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Teknik analisis data adalah suatu proses pengumpulan data yang sistematis supaya memudahkan peneliti dalam memperoleh kesimpulan. Penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2019:321) bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif. Ada tiga tahap dalam analisis data, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam mengenali huruf abjad dengan media pembelajaran bongkar pasang huruf abjad pada anak di TK Pertiwi Desa Sriwedari. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif, melibatkan anak di TK Pertiwi pada kegiatan pengenalan huruf abjad. Observasi telah dilakukan oleh peneliti sewaktu KBM supaya dapat memahami konteks. Hasil observasi menunjukkan permasalahan yang utama mengenai pengenalan huruf abjad. Fenomena kurangnya literasi dan banyaknya anak yang masih belum mengenal huruf abjad. Anak-anak di TK Pertiwi Sriwedari menggunakan LK (Lembar Kerja), menyebabkan anak mudah bosan. Pada observasi awal anak menunjukkan ketertarikan pada kegiatan pengenalan huruf abjad, anak terlihat ekspresif pada saat

menyebutkan huruf abjad. Wawancara dengan guru kelas mengungkapkan kemampuan serta ketrampilan. Hal ini terbukti pernyataan dari guru kelas berikut: “Anak-anak usia dini itu kan belajarnya melalui bermain. Nah, dengan media bongkar pasang huruf ini, mereka merasa sedang bermain padahal sebenarnya mereka sedang belajar mengenal huruf satu per satu dan bisa menyusun huruf.” Permasalahan yang utama teridentifikasi sebagai kemampuan dalam mengenal huruf abjad. Ada beberapa anak yang kemungkinan telah menguasai kemampuan tersebut, sedangkan yang lain masih pada tahap awal. Maka dari itu, media pembelajaran bongkar pasang huruf telah menjadi aktivitas yang efektif untuk merangsang kemampuan mengenal huruf abjad pada anak di TK Pertwi Desa Sriwedari. Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh (Erisusan at al., 2024) mengenalkan huruf abjad sangatlah penting bagi anak supaya mengetahui bentuk huruf abjad, misalnya bentuk, bunyi, serta cara penulisannya.

Dalam pengenalan huruf abjad melalui media pembelajaran bongkar pasang dimulai dari anak-anak diberi pengantar singkat tentang media pengenalan huruf dan diperlihatkan media tersebut. Dalam kegiatan mengenal huruf abjad dengan media pembelajaran bongkar pasang huruf, yang terdiri dari potongan-potongan huruf yang dapat ditempel dan dilepas oleh anak-anak. Puncak kegiatan pengenalan huruf abjad dengan media bongkar pasang huruf dalam penelitian ini dilaksanakan selama 14 kali pertemuan, dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Suasana Kelas Saat Pembelajaran Bongkar Pasang Huruf Abjad

Hari	Kegiatan
Hari pertama - ketiga	Anak mulai pengenalan huruf dari huruf abjad a f dengan melalui media bongkar pasang huruf abjad anak diminta merakit huruf a sampai f dan menyebutkan nama huruf tersebut.
Hari keempat	Penguatan pengenalan huruf a-f anak merakit dan menyebutkan huruf a-f secara mandiri dan anak diberikan latihan bongkar pasang pasang secara bergantian dan bimbingan dari guru.
Hari kelima - keenam	Anak mengenal dan merakit huruf g-l.
Hari ketujuh	Penguatan dan latihan kombinasi dari huruf a-l anak dilatih untuk menggabungkan beberapa huruf dan anak diajak merangkai huruf yang telah dikenalkan dan menyebutkan huruf-huruf tersebut.

Hari	Kegiatan
Hari kedelapan	Pengenalan huruf m-r anak diajak mengenali dan merakit huruf m-r.
Hari kesembilan	Pengenalan huruf u-z anak diajak mengenali dan merakit huruf u-z.
Hari kesepuluh	Anak penguatan dan latihan kombinasi dari huruf a-z anak dilatih mengabungkan beberapa huruf dan diajak untuk merangkai dan menyebutkan huruf-huruf tersebut.
Hari kesebelas	Anak diajak meniru untuk merangkai kata sederhana dari huruf-huruf yang telah dikenalkan, misalnya ibu, topi, dan lain lain.

Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut ini.



Gambar 2. Tampilan Anak Menyusun Huruf

Hari	Kegiatan
Hari Kedua belas – keempat belas	Evaluasi dan penguatan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana anak menguasai huruf yang telah dikenalkan. Anak-anak melaksanakan kegiatan pengenalan huruf secara mandiri dengan menggunakan media bongkar pasang huruf abjad. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan diskusi.
Hari ketiga belas – keempat belas	Anak merakit kata sederhana setelah itu guru membimbing anak untuk membacanya.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di TK Pertiwi Desa Sriwedari terkait implementasi media bongkar pasang huruf untuk mengenalkan abjad pada anak peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:

Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi, Desa Sriwedari, selama 14 kali pertemuan, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi media pembelajaran bongkar pasang huruf abjad dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf serta aspek perkembangan lainnya. Setiap pertemuan berlangsung dilakukan pada jam pelajaran utama. Proses pembelajaran yang dilaksanakan selama 14 pertemuan berlangsung secara interaktif, menyenangkan, dan melibatkan anak secara langsung melalui kegiatan permainan edukatif.

Media bongkar pasang huruf abjad ini terdiri dari potongan huruf-huruf yang aman serta mudah untuk dipasang. Anak diberi kesempatan untuk menyusun huruf sesuai dengan urutan huruf abjad yang benar, kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk permainan individu, dengan adanya dampingan dari guru sebagai petunjuk. Media bongkar pasang huruf ini tidak hanya mendukung pengenalan huruf secara visual dan auditori, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Hal ini terbukti dari tingginya antusiasme anak anak saat mengikuti pembelajaran, serta meningkatnya kemampuan mereka dalam menyusun dan mengenali huruf-huruf abjad. Anak terlihat lebih fokus, tidak cepat bosan, dan menunjukkan keinginan belajar yang kuat ketika media ini digunakan dalam kelas.

Hasil penelitian ini, menemukan bahwa media bongkar pasang huruf memberi dampak positif pada mengenalan huruf abjad pada anak di TK Pertiwi. Media bongkar pasang huruf menyediakan pengalaman belajar yang konkret, yang sangat cocok dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–6 tahun. Anak dapat melihat, menyentuh, menyusun, dan mengucapkan huruf, sehingga seluruh aspek sensori dan motorik mereka terlibat secara bersamaan dalam proses belajar. Anak terlihat antusias serta tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Piaget (1952), yang menyatakan bahwa anak usia dini 4-6 tahun berada pada tahap preoperasional, di mana anak belajar paling efektif melalui aktivitas konkret dan manipulatif. Dalam hal ini, anak belum mampu berpikir abstrak, sehingga pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung dan penggunaan objek nyata seperti Media bongkar pasang huruf yang dapat disentuh, dipindah, disusun dan dicocokkan oleh anak, memberikan pengalaman belajar langsung (*hands-on experience*) media bongkar pasang huruf akan sangat membantu dalam memahami konsep simbol seperti huruf dan kata. Selain itu juga, hasil ini diperkuat oleh pendektana Montessori yang menekankan bahwa anak belajar paling efektif melalui aktivitas yang melibatkan sensorik dan manipulatif. Montessori percaya bahwa anak membutuhkan alat bantu yang bisa disentuh, dan diatur sendiri untuk memahami konsep abstrak secara lebih bermakna. Dengan demikian ini ketika nak menyusun huruf, menyusun kata menggunakan potongan huruf, anak secara aktif mengkonstruksi pengetahuan baru melalui pengalaman nyata. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Astuti & Istiari, 2020) yang menunjukkan bahwa “pembelajaran memiliki peranan penting dalam penelitian meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media puzzle dan Dengan demikian terbukti bahwa penerapan melalui media puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B.” Pada anak di PAUD Flamboyan Kel.Sukasari Kec.Kota Tangerang. Dengan Aspek motorik halus anak juga mengalami perkembangan yang signifikan. Aktivitas menyusun huruf bongkar pasang melatih koordinasi antara mata dan tangan, kekuatan jari, serta ketepatan gerak. Ini merupakan fondasi penting dalam keterampilan pra-menulis dan menulis pada tahap selanjutnya. Perkembangan sosial-emosional, anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menunggu giliran, berbagi, dan bekerja sama. Interaksi yang terjadi selama kegiatan berlangsung turut mendukung pembentukan sikap positif terhadap pembelajaran dan meningkatkan keterampilan sosial anak.

Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan ini juga merasakan manfaat dari penggunaan media. Guru menyatakan bahwa anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat huruf melalui pendekatan bermain seperti ini. Proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur, namun tetap menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan belajar pada anak. Dengan demikian, penggunaan media bongkar pasang huruf terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran huruf abjad di tingkat pendidikan anak usia dini. Media ini bukan hanya sekadar alat bantu visual, tetapi menjadi sarana untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu, termasuk kognitif, motorik, bahasa, dan sosial emosional. Hal ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif dan konkret dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar anak usia

dini. Oleh karena itu, media bongkar pasang huruf dapat direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran abjad yang menyenangkan dan efektif.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bongkar pasang huruf sejalan dengan teori pembelajaran modern. Media ini terbukti membantu anak usia dini dalam mengenal abjad secara lebih menyenangkan, efektif dan bermakna, serta memperkuat ketrampilan dasar literasi sebagai fondasi tahap belajar selanjutnya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama 14 kali pertemuan di TK Pertiwi Desa Sriwedari, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran bongkar pasang huruf abjad efektif dalam mengembangkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini. Media bongkar pasang huruf abjad dapat mengembangkan kemampuan dalam mengenal huruf abjad secara visual dan auditori, dimana anak-anak dapat menyebutkan, menyusun, dan membedakan huruf dengan lebih baik. Meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak, melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan menyenangkan. Mengembangkan keterampilan motorik halus, melalui kegiatan manipulatif seperti menyusun potongan huruf. Meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak, seperti kemampuan bekerja sama, bergiliran, dan berkomunikasi selama kegiatan pembelajaran. Meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar, karena anak-anak merasa senang dan tidak terbebani saat belajar mengenal huruf melalui media ini. Selain berdampak positif pada anak, guru juga merasakan manfaat dari penggunaan media bongkar pasang huruf karena membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami anak, dan berlangsung secara efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran bongkar pasang huruf layak direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran abjad di tingkat pendidikan anak usia dini, karena mampu mengoptimalkan aspek kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak secara holistic. Penelitian ini memberikan manfaat pada bidang kelimuwan khususnya dalam kajian pendidikan anak usia dini dan pengembangan media pembelajaran. Temuan ini memperkuat teori-teori belajar kognitif dan konstruktif yang menekankan pentingnya media konkret dalam mendukung perkembangan literasi awal. Dan manfaat bagi masyarakat terutama bagi pendidik dan orang tua. Bagi guru, media bongkar pasang huruf dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang mudah diterapkan, murah, dan fleksibel untuk mengajarkan abjad secara interaktif. Bagi orang tua, hasil ini dapat menjadi inspirasi untuk menciptakan kegiatan serupa di rumah yang mendorong anak belajar huruf sambil bermain. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga menjadi sarana yang mendukung perkembangan kognitif dan motorik halus secara terpadu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. N., Rosowati, A., Laila, R., Nadziroh, F. N., & Amanatin, H. (2023). Pengaruh Pengenalan Huruf Abjad Melalui Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Tarbiyatul Islamiyah. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 3(2), 145–146.
- Al Faritsi, A., & Anardani, S. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf dan Angka pada PAUD berbasis android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi-2022*, 235–244.
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Education and Development*, 9(4), 426–432.
- Astuti, R. F., & Istiarini, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan AnakUsia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota



- Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 31.  
<https://doi.org/10.31000/ceria.v11i2.2338>
- Deni Septi Wulandari, B. H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality*. 12, 169–179.
- Erianto, E., Hadikrisanto, W., & Suherman, S. (2022). Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 4(02), 200–206.  
<https://doi.org/10.46772/intech.v4i02.871>
- Erisusan, Kasmianti, U. R. (2024). *PERAN GURU DALAM PENGENALAN HURUF ABJAD MELALUI MEDIA KARTU HURUF DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERBAHASA PADA ANAK USIA DINI DI TK PGRI SINDUE KABUPATEN DONGGALA*. 4(2), 361–366.
- Futihat, S., Wibowo, E. W., & Mastoah, I. (2020). Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(2), 135–148.
- Kirom, S., & Rofiq, A. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Interaktif sebagai Media Pengenalan Keaksaraan Awal bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 404–412. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.726>
- Nesi Ratna Sari, Fitriah Hayati, H. (2021). *ANALISIS KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD PADA ANAK KELOMPOK A DI TK BUNGONG SELEUPOK BANDA ACEH*. 2(1).
- R. Rupindah, D. S. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58.  
[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PGTK/197010221998022-CUCU\\_ELIIYAWATI/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI-PPG\\_UPI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELIIYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf)
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1561.
- Sukma, I., Amalia, D., Nessa, R., Bahrin, & Rahmi. (2022). Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini. *Jim Paud*, 7(1), 40–50.
- Surtika, T., Sumardi, S., & Yasbiati, Y. (2020). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 101–111.